

الصف
الأول الإعدادي



توزيع محتوى مادة
الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
الصف الأول الإعدادي ٢٠ / ٢٠
الفصل الدراسي الثاني (نظري وعملي)

رقم الأسبوع	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
يجب الرجوع إلى الملف المنشور على رابط الإدارة بموقع الوزارة لمعرفة <u>الموضوعات الإثرائية</u>		
١	<ul style="list-style-type: none"> المفاهيم الأساسية للبرمجة باستخدام برنامج Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> شرح برنامج سكراتش Scratch يحدد أهمية برنامج سكراتش Scratch يعرف الواجهة الرئيسية لبرنامج Scratch يحدد مناطق العمل لبرنامج Scratch يوقف بعض الأوامر المرتبطة بالحركة والحدث لإنتاج المشروع يشارك زملائه في إنتاج مشروعه التعليمي (Games)
٢	<ul style="list-style-type: none"> استخدام أوامر الحركة وأوامر التكرار 	<ul style="list-style-type: none"> يستخدم أوامر التكرار Repeat من مجموعة التحكم يحفظ المشروع يضيف كائن جديد New Sprite يتعامل مع المقات يستخدم شريط أدوات التحكم بطريقة صحيحة يوقف المقاطع البرمجية في منطقة البرامج Script Area يشارك زملائه في مراحل إنتاج مشروعه التعليمي
٣	<ul style="list-style-type: none"> التعامل مع خلفية المنصة ومظاهر الكائنات 	<ul style="list-style-type: none"> التعامل مع الخلفية Backdrop للمنصة Stage يتحكم في المظاهر المختلفة (Costumes) للكائنات يوقف أوامر المظهر Looks في إنتاج مشروعه يتعاون مع زملائه في إنتاج مشروعه التعليمي يستنتج أفكار مشروعات جديدة
٤	<ul style="list-style-type: none"> أوامر القلم وأوامر تشغيل الصوت 	<ul style="list-style-type: none"> يستخدم أوامر القلم Pen Blocks تغيير لون القلم تكوين أشكال هندسية باستخدام أوامر القلم يستنتج كيف يصمم أشكال هندسية جديدة يضيف أمر الصوت Sound Blocks إلى المقاطع البرمجية يعرف كيفية التعامل مع الصوت وعمل تسجيل صوتي يستخدم الأحداث المختلفة Events Blocks يقارن بين الأحداث Events المختلفة
٥	<ul style="list-style-type: none"> التعامل مع أحداث مجموعة (Sensing) 	<ul style="list-style-type: none"> إعداد مشاريع ألعاب
٦	<ul style="list-style-type: none"> أوامر التحكم الشرطي IF...Than 	
٧	<ul style="list-style-type: none"> المشروع 	<ul style="list-style-type: none"> يشارك زملائه في إنتاج مشروعه التعليمي

توزيع محتوى مادة
الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
الصف الأول الإعدادي ٢٠ / ٢٠
الفصل الدراسي الثاني (نظري وعملي)

رقم الأسبوع	الموضوع	الأنشطة المصاحبة
٨	<u>الوحدة الثانية: الإنترنت</u>	<ul style="list-style-type: none"> • يحدد مفهوم الإنترنت • يميز مصطلحات الاستخدام في الإنترنت • يستنتج العناصر الأساسية لمطلوبات الإنترنت • يوضح مفهوم موقع الويب • يتعرف عناصر عنوان موقع الويب • يفرق بين مفهومي Upload ، Download • يحدد بعض خدمات الإنترنت
٩	<ul style="list-style-type: none"> • المفاهيم الأساسية للإنترنت • بعض خدمات الإنترنت 	<ul style="list-style-type: none"> • يستخدم خدمات الإنترنت وتطبيقاتها وبرامج الاتصال للاستفادة منها في المجالات المختلفة • يمارس عمليات نشر المحتوى والمعلومات ونماذجها عبر أدوات الاتصال التكنولوجية (البريد الإلكتروني) • يتفحص تأثير استخدام خدمات تقنيات المعلومات الحديثة على المجالات الدراسية والحياة المختلفة
١٠	• المفاهيم الأساسية للحوسبة السحابية	<ul style="list-style-type: none"> • يحدد ماهي الحوسبة السحابية • يتعرف المكونات الرئيسة للحوسبة السحابية • يتعرف متطلبات الدخول على الحوسبة السحابية • يبحث عن خدمات الحوسبة السحابية • يتعرف فوائد الحوسبة السحابية • يبحث عن أشهر مقدمي خدمات الحوسبة السحابية • يوضح بعض المفاهيم والمصطلحات العامة الأساسية لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
١١	• خدمات الحوسبة السحابية	<ul style="list-style-type: none"> • يتعرف مميزات استخدام أدوات وتطبيقات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات على المستوى الاجتماعي والفكري والتعليمي • يبحث عن كيفية استخدام خدمات الحوسبة السحابية • ينشئ بريد إلكتروني بعنوان مناسب • يستخدم أحد خدمات الحوسبة السحابية • ينشئ مستند بخدمة الحوسبة السحابية • يتعامل مع المستند (التحرير-التنسيق-...) • يشارك المستند مع زملائه
١٢	• الاستخدام الآمن للإنترنت	<ul style="list-style-type: none"> • يتعرف أوضاع الجلوس الصحيح أم جهل الكمبيوتر • يمارس الأوضاع الصحيحة للجلوس على جهاز الكمبيوتر • ينكر أكبر عدد من أشكال التندي الإلكتروني عبر شبكة الانترنت • يشارك زملاءه في التوعية بأهمية الاستخدام الآمن للإنترنت في حياتنا
١٣	مراجعة عامة + اختبار عملي	
١٤		

التاريخ

الفصل

الحصة

الاستراتيجية

الحوار والمناقشة
العصف الذهني

المفاهيم الأساسية للمبرمجة (١)

الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على ان :

• يشرح برنامج scratch

• يحدد أهمية برنامج scratch

• يتعرف على الواجهة الرئيسية لبرنامج scratch

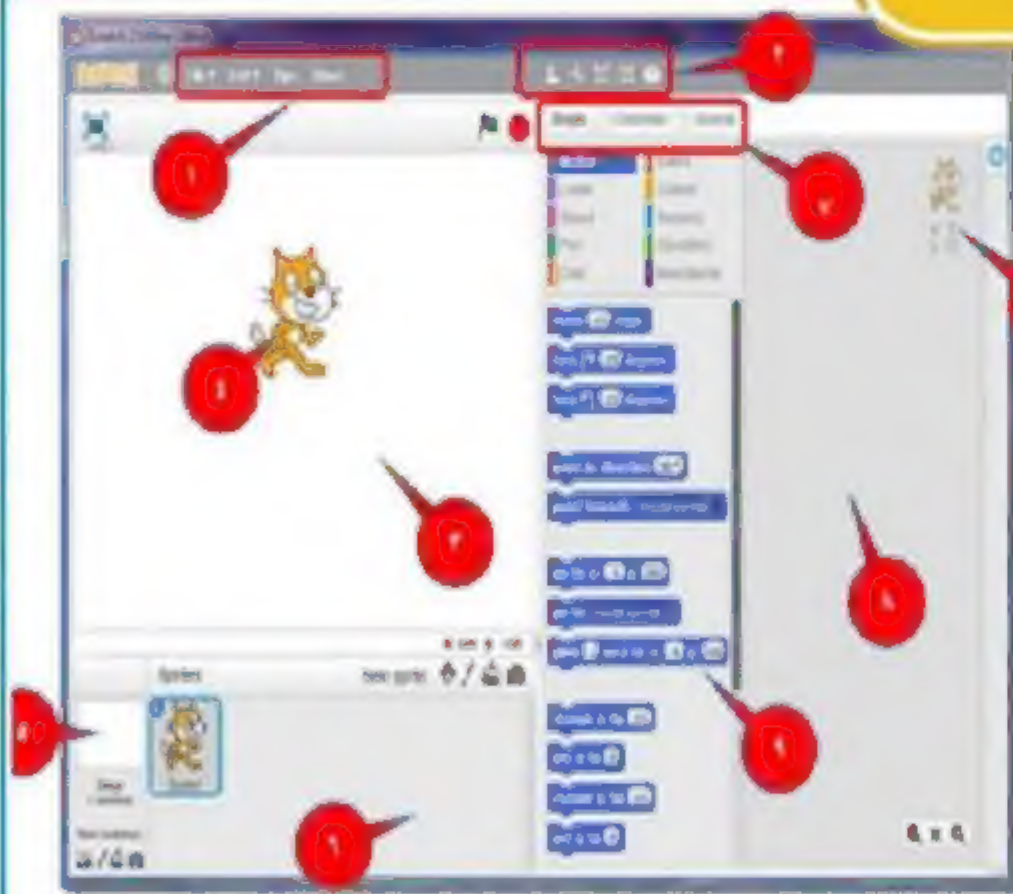
التمهيد

هل يمكنك عمل قصة
رسوم متحركة ؟

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة
واعرض عليهم تطبيق عملي لفتح برنامج **سكراتش** وواجه الاستفادة منه
والعمل عليه مبينا واجهة التشغيل الرئيسية للبرنامج

عرض الدرس



تعريف برنامج scratch :

يعتبر لغة برمجة رسومية وتختلف عن باقي اللغات لأنها
مصممة خصيصا لتعليم البرمجة بصورة مرئية باستخدام
التخيل والابداع والمشاركة .

مميزات برنامج Scratch :

- يساعد علي فهم اساسيات البرمجة وهو مجاني
- يمكن الحصول عليه من الانترنت
- يمكن التعامل معاه بدون استخدام الانترنت و يدعم اللغة العربية
- سهولة الاستخدام

((الواجهة الرئيسية))



(١) شريط القوائم (٢) شريط الأدوات (٣) منطقة المنصة (٤) الكائن (٥) خلفية المنصة

(٦) منطقة الكائنات (٧) شريط التبويبات (٨) منطقة البرمجة (٩) مجموعة الأوامر (١٠) نقطة X,Y

التقويم : وضح الاختلاف بين سكراتش وباقي لغات البرمجة ؟

السؤال التحضيري : كيف يتم عمل قصص الرسوم المتحركة ؟

دفتر تحضير الصف الأول الإعدادي الفصل الدراسي الثاني

تصميم وإعداد : محمود ياسين الشافعي

التاريخ

الفصل

الحصة

الاستراتيجية

الحوار والمناقشة
العصف الذهني

المفاهيم الأساسية للمرحلة (٢)

الأهداف الإجرائية

- في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على ان :
 - يحدد مناطق العمل لبرنامج scratch
 - يوظف الأوامر المرتبطة بالحركة والأحداث
 - يشارك زملاؤه في إنتاج مشروع تعليمي

التمهيد

هل يمكنك عمل قصة
رسوم متحركة ؟

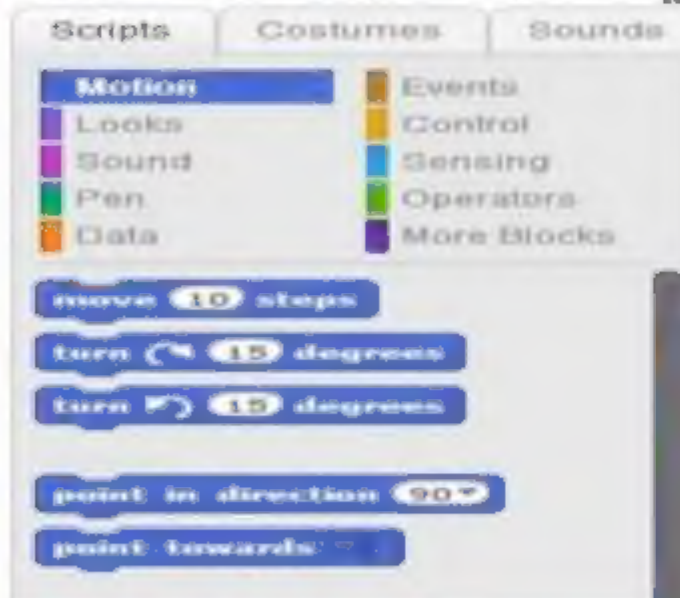
الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة
واعرض عليهم تطبيق عملي لتصميم لعبة بسيطة باستخدام اوامر
الحركة والأحداث واطلب من كل مجموعة عمل لعبة خاص بهم

عرض الدرس

مناطق العمل في البرنامج :

منطقة المنصة وأهم أدواتها () (للإيقاف) () لتشغيل المشروع وتظهران في
أعلى المنصة معلومات عن الكائن وطريقة الدوران ، حجم المنصة
وتتحكم في اسم الكائن واتجاه حركته



مجموعات البرمجة scripts :

هي عبارة عن مجموعات مختلفة بها blocks والتي تستخدم في
الأوامر البرمجية وتتميز كل مجموعة بلون معين يختلف عن باقي
المجموعات الأخرى

مجموعة الأحداث EVENT



أوامر التحكم CONTROL



أوامر الحركة MOTION BLOCKS



التقويم :

اذكر فائدة علامة العلم الأخضر الموجودة بأعلى المنصة ؟

التاريخ

الفصل

الحصة

الاستراتيجية

التعليم النشط
التطبيق العملي

استخدام أوامر التكرار والحركة (١)

الأهداف الإجرائية

- في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :
 - يستخدم أوامر التكرار
 - يحفظ المشروع بطريقة صحيحة
 - يضيف كائن جديد new sprite

التحدي

كيف يمكن عمل تكرار
داخل برنامج سكراتش؟

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واعرض عليهم تطبيق عملي لتصميم **مشروع** باستخدام أوامر التكرار والحركة واطلب من كل مجموعة عمل مشروع خاص بهم.

عرض الدرس

أوامر التكرار وتنقسم إلى نوعين :

(١) تكرار عدد محدد Repeat

(٢) تكرار عدد لا نهائي من المرات Forever
حفظ المشروع :

• من قائمة file اختر save as حفظ باسم .

• حدد مكان حفظ الملف علي وسيط التخزين.

• اكتب اسم الملف .

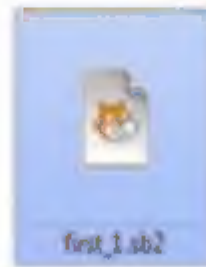
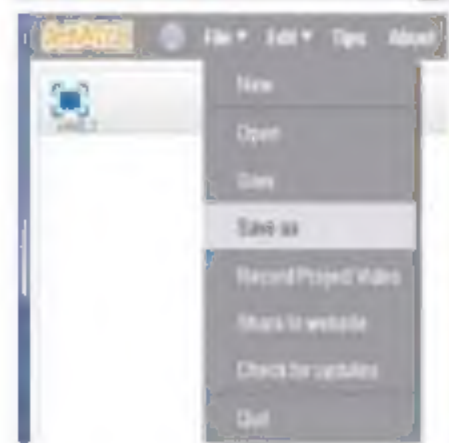
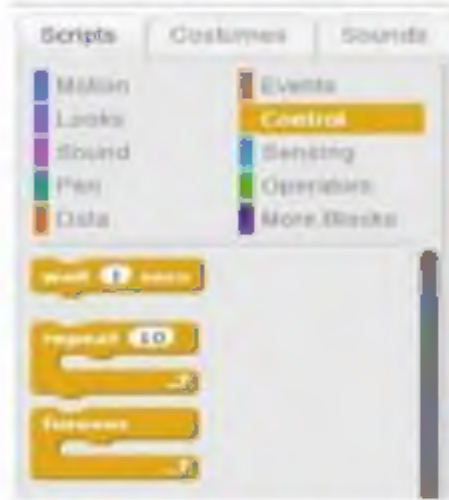
طرق اضافة كائن جديد New sprite :

١ - اضافة كائن من مكتبة الكائنات .

٢ - رسم الكائن على الرسام داخل البرنامج .

٣ - تحميل كائن من ملف مخزن .

٤ - اخذ صورة للكائن باستخدام كاميرا .



NEW SPRITE BUTTONS:

- Choose from the library
- Paint your own sprite
- Upload your own image or sprite
- Take a picture (from a webcam)

التقويم : ما الفرق بين الأمر Repeat و الأمر Forever ؟

التاريخ

الفصل

الحصة

الاستراتيجية

التعليم النشط
التطبيق العملي

استخدام أوامر التكرار والحركة (٢)

الأهداف الإجرائية

- في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :
• **يوظف** المقطع البرمجي في script area
- **يستخدم** أحداث keypress في إنتاج مشروع
- **يشارك** زملائه في إنتاج مشروع تعليمي

التهييد

هل لعبت من قبل
لعبة سوبر ماريو ؟

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واعرض عليهم تطبيق عملي
لعبة سوبر ماريو تتحرك عن طريق الاسهم في لوحة المفاتيح باستخدام المقاطع البرمجية المختلفة
والأحداث واطلب من كل مجموعة عمل مشروع خاص بهم

عرض الدرس

التعامل مع المقاطع البرمجية :

بالضغط على المقطع البرمجي بزر الفأرة الأيمن لتظهر القائمة المنسدلة
وبها خيارات (تكرار - حذف - تعليق - مساعدة) للمقطع البرمجي

استخدام أحداث key press :

يتم تركيب الحدث البرمجي عن الضغط على

تظهر قائمة منسدلة تحتوي على اختيارات (لأحداث مرتبطة بأزرار لوحة المفاتيح
تحدث عند الضغط عليها)

يتم تنفيذ المشروع عند الضغط على أحد مفاتيح الاسهم بلوحة المفاتيح

شريط أدوات الكائن :

الأداة :

الوظيفة : تصغير - تكبير - نسخ الكائن - مسح الكائن - مساعدة

التقويم : أكمل : لتوظيف لوحة المفاتيح في تحريك الكائن نستخدم

التاريخ

الفصل

الحصة

الاستراتيجية

التعليم النشط

التطبيق العملي

خلفية المنصة والمظاهر

الأهداف الإجرائية

النهيدي
كيف يمكن جعل
حركة الكائن تلقائية
(طبيعية)؟

- في نهاية الدرس يكون الطالب قادراً على أن :
 - يغير خلفية المنصة بطريقة فعالة
 - يوظف أوامر المظهر المختلفة في مشروعه
 - يستنتج أفكار مشروعات جديدة

الانشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واعرض عليهم تطبيق عملي لتغير الخلفية بما يلائم مشروع الحياة البحرية واقوم بعمل حركة عن طريق المظاهر للأسماء واطلب من كل مجموعة تنفيذ مشروع خاص بها

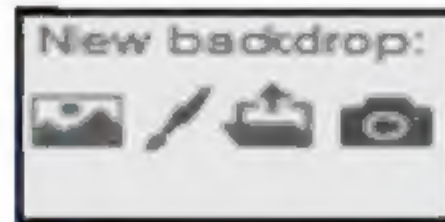
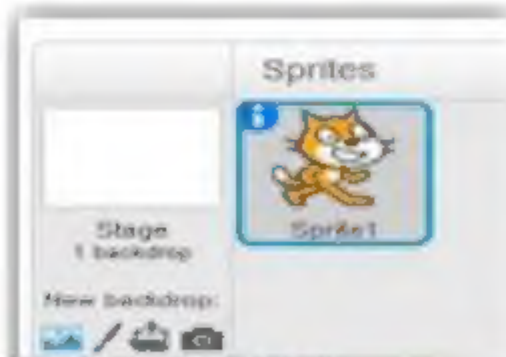
عرض الدرس

في شريط التبويبات (تبويب Backdrop او Costumes) يتم التبديل بينهم تلقائياً حيث :

Scripts Backdrops Sounds

في حالة تحديد الكائن تظهر Scripts Costumes Sounds وفي حالة تحديد خلفية العمل

خلفية المنصة : هي الصورة التي تغطي المنصة وتكون خلف الكائنات لتضيف الشكل الجمالي ويمكن تغييرها بأربعة طرق :
١ - اختيار من مكتبة البرنامج . ٢ - رسم خلفية جديدة .



٣ - تحميل صورة من ملف . ٤ - استخدام الكاميرا في تصوير خلفية .



تبويب costumes مظاهر الكائنات : ويقصد بها الأشكال المختلفة لنفس الكائن فلكل كائن مجموعة من المظاهر المختلفة التي تعرض شكل الحركة الخاص به ويتم تنفيذها عن طريق الخطوات الآتية : اضغط واسحب أمر next costume والقائه في منطقة البرمجة أسفل امر الحركة ووضع الكل في حلقة تكرارية مستمرة

التقويم : ضع علامة صح او خطأ : لكل كائن مظهر واحد فقط ()

التاريخ

الفصل

الحصة

الاستراتيجية

التعليم النشط
التطبيق العملي

أوامر القلم

التهييد

هل يمكن للكائن ترك
أثر علي مسار تحرك
فيه ؟

الأهداف الإجرائية

- في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :
- يستخدم اوامر القلم بطريقة صحيحة
- يخصص لون للرسم بالقلم
- يستنتج كيفية تصميم أشكال هندسية

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واعرض عليهم تطبيق
عملي لكائن يتحرك ويترك خط ملون من خلفه باستخدام اوامر القلم .

عرض الدرس

Scripts	Costumes	Sounds
<ul style="list-style-type: none">MotionLooksSoundPenData	<ul style="list-style-type: none">EventsControlSensingOperatorsMore Blocks	

تعتبر أوامر **pen blocks** : من الأوامر الهامة في عمل المشاريع التعليمية فهي تجعل
الكائن يرسم خطوط ويلونها أثناء حركته ويمكن استخدامها في رسم اشكال هندسية مختلفة .

اوامر القلم :

pen down

١ - وضع القلم لحركة الكائن لرسم خط

pen up

٢ - رفع القلم للتحرك بدون رسم خط

set pen color to

٣ - تخصيص لون للقلم ويتم تحديده داخل المربع

clear

٤ - مسح أي خطوط ورسومات على المنصة

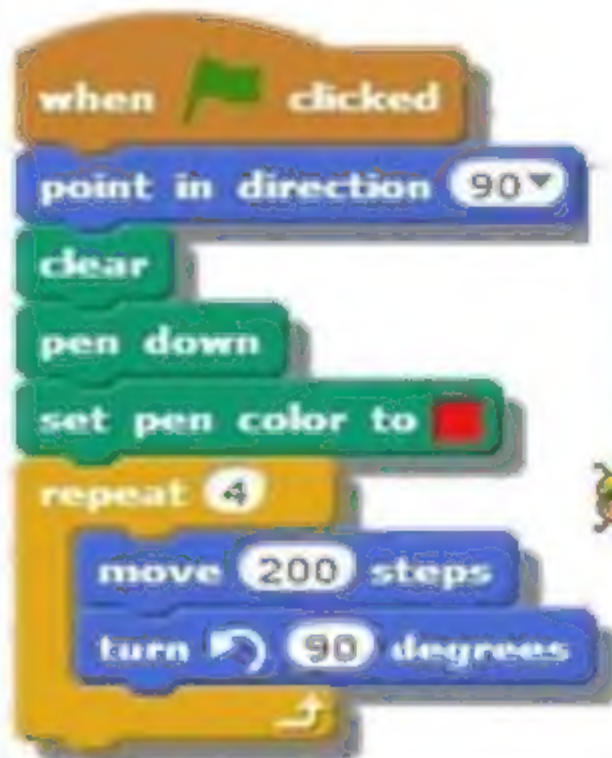
رسم الأشكال الهندسية : رسم شكل مربع

١ - تحديد اتجاه الكائن زوايا افقى ٩٠ درجة ٢ - مسح المنصة ووضع قلم

٣ - تغيير لون القلم للون الأحمر

٥ - وضع أمر حركة للأمام ٢٠٠ خطوة ثم الدوران ٩٠ درجة

٤ - وضع أمر تكرار لاربع مرات



التقويم : اذكر خطوات رسم مثلث عن طريق اوامر pen blocks ؟

التاريخ

الفصل

الحصة

الاستراتيجية

التعليم النشط
التطبيق العملي

أوامر تشغيل الصوت

الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

• يضيف أوامر الصوت للمقاطع البرمجية

• يستخدم أوامر الأحداث المختلفة

• يقارن بين الأحداث المختلفة Events

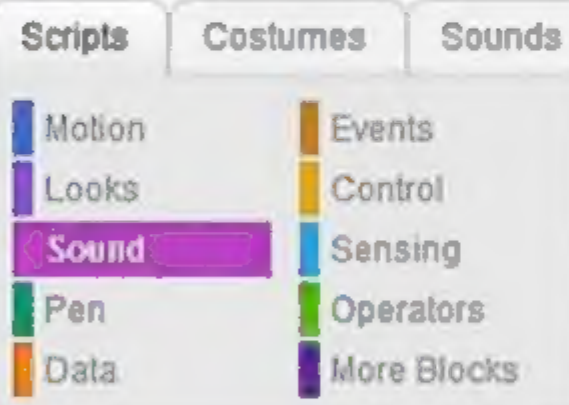
التحيد

هل يمكن وضع صوت
لحركة الكائن ؟

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واعرض عليهم تطبيق عملي لاستخدام أوامر الصوت داخل قصة تعليمية

عرض الدرس



تستخدم أوامر تشغيل الصوت في القصص التعليمية لإضافة الجمال والتشويق ويحتوي برنامج سكراتش علي مجموعة متكاملة من الأصوات ومقسمه لفئات مثل الإيقاع - المؤثرات - اصوات الحيوانات والالات .

لإضافة أوامر الصوت نتبع الخطوات :

١ - اضافة الأمر **play sound pop** من مجموعة sound

٢ - اضغط على سهم القائمة المنسدلة **play sound pop**

٣ - اختر من القائمة المنسدلة record **pop** **record...**

٤ - من خلال شريط الأدوات اختر تبويب sound

٥ - اضغط مفتاح التسجيل

٦ - سجل الصوت المطلوب استخدامه

٧ - اضغط على مفتاح الإيقاف

٨ - اكتب اسم للملف الذي قمت بتسجيله

لاحظ تم اضافة اسم الملف في القائمة المنسدلة لأمر الصوت



recording1

التقويم : قم بتنفيذ نشاط ٨ بالكتاب المدرسي ص ٩٥ ؟

التاريخ

الفصل

الحصة

الاستراتيجية

التعليم النشط
التطبيق العملي

أحداث مجموعة (Sensing) وأوامر التحكم الشرطي

الأهداف الإجرائية

التهييد
كيف يمكن للكائنات
التفاعل مع بعضها ؟

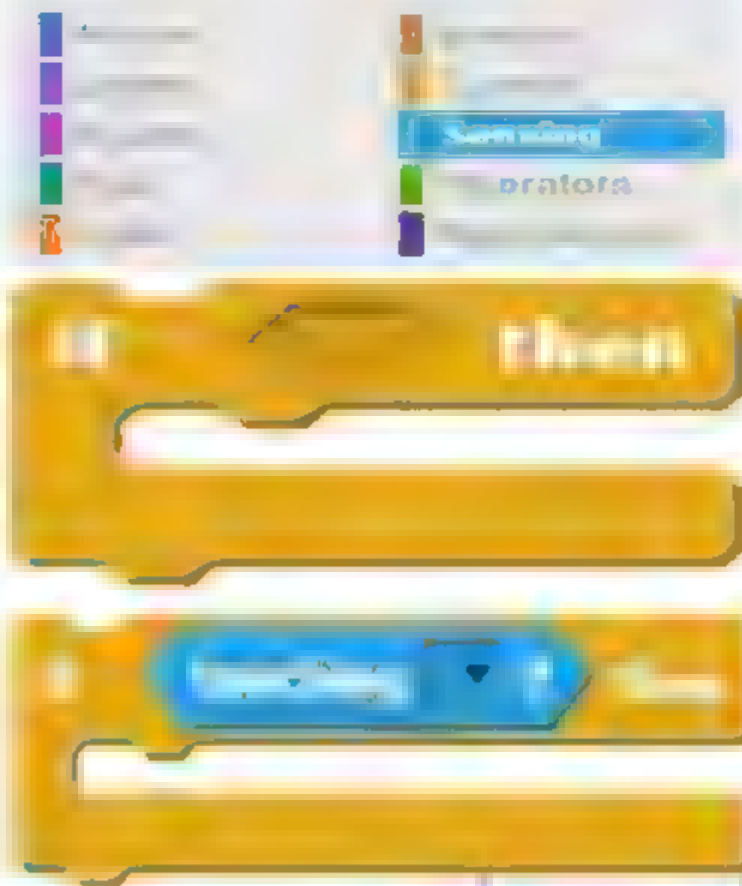
- في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :
 - يستخدم أحداث مجموعة sensing
 - يوظف الأحداث مع التحكم الشرطي
 - يصمم لعبة باستخدام أوامر التحكم

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واعرض عليهم تطبيق عملي لتوظيف أحداث مجموعة sensing في المشروع وربطها مع التحكم الشرطي .

عرض الدرس

Scripts | Costumes | Sound



مجموعة **sensing block** : تعتبر من أهم المهارات البرمجية ويتم استخدامها لتحقيق هدف محدد بناء على وقوع أحد الأحداث المستخدمة مثل :

- 1- ملامسة كائن لكائن
- 2- ملامسة كائن للون معين
- 3- الضغط على أي مفتاح من لوحة المفاتيح

توظيف الأحداث مع التحكم الشرطي :

أمر التحكم الشرطي **if..then** يستخدم في تنفيذ المقطع البرمجي طبقا لشرط معين فإذا تحقق الشرط يتم تنفيذ الأوامر بداخله وإذا لم يتحقق لا يتم تنفيذ ما بداخله من أوامر .

كيفية استخدام أوامر التحكم الشرطي مع أحداث المجموعة sensing .

يتم وضع أحداث المجموعة داخل مقطع التحكم الشرطي ثم اختيار نوع الحدث المرتبط بالشرط

استخدام بعض العمليات بمجموعة operators blocks :

يوجد العديد من العمليات داخل مجموعة operators مثل

1 - العمليات الحسابية (الجمع والطرح ..)

2 - عمليات الخاصة بالمقارنة (اكبر من وأصغر من)

الكائن يعرض النتيجة

مثال

المعامل

الجمع :

التقويم : قم بتنفيذ النشاط رقم 6 في الكتاب المدرسي ص 116

التاريخ

الفصل

الحصة

الاستراتيجية

التعليم النشط
التطبيق العملي

تصميم وإنشاء

مشروع

التهييد

كيف يمكنك عمل
مشروع متكامل
بمساعدة أصدقائك؟

الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :
• **ينشئ** مشروع باستخدام برنامج scratch
• **يستخدم** البرنامج في إنتاج رسوم متحركة

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة
واطلب من كل مجموعة عمل مشروع متكامل من خلال ما درس لانتاج
رسوم متحركة .

عرض الدرس



x: 89
y: 56



المشروع الأول (اشارة المرور) ارشادات الحل :

١ - رسم الكائن اشارة المرور

٢ - عمل اكثر من مظهر لنفس الكائن بأضوائها الثلاثة

٣ - وضع خلفية مناسبة للمنصة

٤ - تنفيذ الأوامر البرمجية اللازمة للمشروع

المشروع الثاني (قصة الطفلة والضفدع) ارشادات الحل :

١ - رسم كائن الفتاة وكائن الضفدع

٢ - وضع خلفية مناسبة للمنصة

٣ - عمل محادثة بين الكائنين تطلب منه القفز

٤ - وضع حدث شرطي يتم تنفيذه عند تلامس الطفلة والضفدع لارتفاعه لاعلي



التاريخ

الفصل

الحصة

الاستراتيجية

الحوار والمناقشة
العصف الذهني

المفاهيم الأساسية

للإنترنت (١)

الأهداف الإجرائية

- في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :
- **يحدد** مفهوم الانترنت .
- **يميز** مصطلحات الاستخدام في الانترنت .
- **يستنتج** العناصر الأساسية لمتطلبات الانترنت .

التمهيد
ماهو الانترنت ؟

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واطرح عليهم السؤال التمهيدي ثم أقوم بعرض شرائح بوربوينت (**عرض تقديمي**) يوضح الفرق بين الانترنت والشبكة العنكبوتية ومنها نقوم باستنتاج مفهوم الانترنت واهم مصطلحاته وعناصره .

عرض الدرس



مفهوم الانترنت : شبكة مكونة من مجموعة من الشبكات المترابطة مع بعضها البعض وتتكون كل شبكة من مجموعة من أجهزة الكمبيوتر وخطوط اتصال ومعدات بالاضافة للبرمجيات اللازمة لعملية الاتصال .

البروتوكول : عبارة عن مجموعة من الاجراءات (البه خاصة) توجه الحاسب الالى إلى القواعد التي يجب اتباعها للاتصال باجهزة الحاسب الاخرى.ومن أشهرها :



• بروتوكول TCP/IP

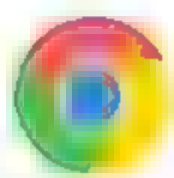
• بروتوكول FTP

متطلبات الاتصال بالانترنت :

(مستعرض انترنت)

(مزود خدمة ISP)

(جهاز كمبيوتر مثبت به كارت شبكة)



التقويم : أكمل : من أشهر متصفحات الانترنت و.....

التاريخ

الفصل

الحصة

الاستراتيجية

الحوار والمناقشة
العصف الذهني

المفاهيم الأساسية

للإنترنت (٢)

الأهداف الإجرائية

في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

• يوضح مفهوم موقع الويب

• يتعرف على عناصر عنوان موقع الويب

• يفرق بين مفهومي Upload , Download

التمهيد

ما معنى الاختصار COM
في نهاية
اسماء مواقع الانترنت

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واطرح عليهم السؤال التمهيدي ثم أقوم بعرض شرائح بوربوينت (عرض تقديمي) يوضح مفهوم موقع الويب وأهم عناصر عنوان الموقع وأوزع عليها أوراق نشاط بعناوين مواقع مختلفة للتفريق بينها

عرض الدرس

موقع الويب : عبارة عن صفحة ويب Web Page أو أكثر مترابطة مع بعضها تحت اسم معين وتخزن على جهاز خادم الويب Web Server

ويتكون عنوان موقع الويب URI من الآتي :

URL

Uniform Resource Locator



http• يحدد نوع البروتوكول

moe• يحدد اسم الخادم

www• الشبكة العالمية

Gov• يحدد المنظمة ونوع الخدمة

eg• يحدد البلد

صفحة الويب : هي مستند به محتوى إلكتروني ينشر على شبكة الانترنت ويتم عرضه من خلال مستعرض

الصفحة الرئيسية : هي أول صفحة بموقع الويب والتي من خلالها يتم الانتقال لباقي الصفحات

الارتباط التشعبي : عبارة عن صورة أو نص مرتبط بعنوان وعند الضغط عليه يتم الانتقال لهذا العنوان

رفع الملفات Upload

نقل الملفات من الكمبيوتر إلى الانترنت



انزال الملفات Down load

نقل الملفات من الانترنت لجهاز الكمبيوتر



التقويم : اذكر أهم مكونات عنوان موقع الويب URL ؟

التاريخ

الفصل

الحصة

الاستراتيجية

الحوار والمناقشة
العصف الذهني

بعض

خدمات الإنترنت

الأهداف الإجرائية

- في نهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :
- يعدد بعض خدمات الانترنت
- يستخدم خدمات الانترنت وتطبيقاتها
- يناقش تأثير الخدمات على المجالات الدراسية

التمهيد
في ماذا
تستخدم الانترنت ؟

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة واطرح عليهم السؤال التمهيدي ثم أعرض عليهم فيلم يوضح خدمات الانترنت المختلفة وأتناقش معهم في مزاياها وتأثيرها في حياتنا اليومية والدراسية

عرض الدرس

خدمة البحث عبر الانترنت : وتتم هذه الخدمة عن طريق مايسمي محركات البحث مثل جوجل وبينج والتي تزود الباحث بمجموعة كبيرة جدا من نتائج البحث عن موضوعات مختلفة

خدمة القوائم البريدية mailing list : هي قوائم لعناوين بريد الكتروني تستخدم لتحويل أي رساله إلى مجموعة من الأشخاص ولكل قائمة عنوان خاص بها

خدمة نقل الملفات FTP : هي خدمة توفرها الانترنت لنقل الملفات عبرها . مما يتيح للأشخاص تبادل الملفات عبر شبكة الانترنت بسهولة .

خدمة المجموعات News Group : هي أماكن على الانترنت يجتمع فيها الناس لتبادل الافكار والآراء عن موضوع معين .

خدمة المحادثة Chat : هي برامج عبر الانترنت تجمع المستخدمين من حول العالم للتحدث مع بعضهم البعض في نفس الوقت عن طريق الكتابة او الصوت والصورة .



مواقع التواصل الاجتماعي : يتم فيها تبادل الاخبار الاجتماعية بين مجموعة من الأفراد

خدمة التجارة الالكترونية : وهي خدمة توفرها بعض المواقع تمكنك من البيع والشراء عبر الانترنت



خدمة البريد الالكتروني : تستخدم لتبادل الرسائل الالكترونية المختلفة .

خدمة الويب : استخدام الشبكة العنكبوتية وتصفح محتوى المواقع المختلفة .

التقويم : عدد ثلاثة من خدمات الانترنت .

الحوسبة السحابية (١)

الأهداف الإجرائية

- بنهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :
• **يحدد** ماهي الحوسبة السحابية .
- **يتعرف** على مكونات الحوسبة السحابية.
- **يتعرف** على متطلبات دخول الحوسبة السحابية.

التهييد

كيف يمكنك استخدام
برامج ميكروسوفت
أوفيس بدون تحميلها ؟

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة وأطلب منهم تحديد البرمجيات اللازمة لتنفيذ مشروع معين (**تصميم موقع انترنت**) في ظل عدم توافر هذه البرمجيات علي الأجهزة وتوافرها بالحوسبة السحابية . واعرض عليهم مكوناتها ومتطلباتها من خلال (**عرض تقديمي**)

عرض الدرس

الحوسبة السحابية : هي تكنولوجيا متطورة تعتمد على نقل المعالجة ومساحة التخزين الخاصة بجهاز الكمبيوتر الي مايسمي بالسحابة وهي عبارة عن جهاز server يتم الوصول اليه واستخدامه عن طريق الانترنت .

مكونات الحوسبة السحابية :

platform البنية التحتية



منصة التشغيل



البرامج والخدمات software



متطلبات دخول الحوسبة السحابية :

- جهاز كمبيوتر متصل بالانترنت
- نظام تشغيل - برنامج تصفح للانترنت
- مزود لخدمة الحوسبة السحابية

التقويم : أذكر ماتعرفه عن متطلبات دخول الحوسبة السحابية ؟

التاريخ

الفصل

الحصة

الاستراتيجية

الحوار والمناقشة
العصف الذهني

الحوسبة السحابية (٢)

الأهداف الإجرائية

بنهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :

- يبحث عن خدمات الحوسبة السحابية .
- يتعرف على فوائد الحوسبة السحابية .
- يبحث عن أشهر مقدمي خدمات الحوسبة .

التفكير

هل حاولت من قبل
تصميم مدونة أو
موقع خاص بك ؟

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة وأطلب منهم تحديد البرمجيات اللازمة لتنفيذ مشروع معين (تصميم موقع انترنت) وأطلب منهم البحث على الانترنت عن مقدم لخدمة الحوسبة للبرامج التي تم اقتراحها وكيفية الاستفادة منها .

عرض الدرس

خدمات الحوسبة السحابية :

(البريد الالكتروني) (التخزين السحابي) (الموسيقى السحابية) (التطبيقات السحابية)



فوائد الحوسبة السحابية :

(سرعة الوصول إليها) (خفض التكلفة المادية) (مشاركة المصادر) (تعدد الاستخدامات)



أشهر مقدمي خدمات الحوسبة :



TRAINING PARTNER

التقويم : من أشهر مزودي خدمات الحوسبة السحابية مجانا

التاريخ

الفصل

الحصة

الاستراتيجية

الحوار والمناقشة
العصف الذهني

الاستخدام الآمن للانترنت

التمهيد

ماهي السلبيات التي
يمكن التعرض لها في
الانترنت؟

الأهداف الإجرائية

- بنهاية الدرس يكون الطالب قادرا على أن :
 - يتعرف أوضاع الجلوس الصحيح أمام الكمبيوتر
 - يذكر أشكال التعدي الالكتروني
 - يشارك زملاؤه في التوعية بأهمية الاستخدام الآمن

الأنشطة المصاحبة

اصطحب الطلاب إلى حجرة الحاسب وأقسمهم إلى مجموعات صغيرة وأطلب منهم عمل قائمة بالسلبيات التي تواجههم أثناء العمل علي مواقع الانترنت المختلفة وتقوم كل مجموعة بعرض ما توصلت له مع المجموعات الأخرى وصولا لموضوع الدرس.

عرض الدرس

الجلوس الصحيح أمام الكمبيوتر :

- ١ - تجنب الاستمرار في وضع الجلوس لفترة طويلة وحافظ على وضع رأسك مستقيما .
- ٢ - يجب أن يكون المكتب قريبا منك مع تجنب وضع سماعة الهاتف بين الكتف والرأس .
- ٣ - تجنب تعريض الرقبة لتيارات الهواء غلق شاشة الكمبيوتر بين ساعات العمل .
- ٤ - يجب أن يكون وضع الشاشة في مستوي انف المستخدم مع المحافظة على الوزن .

التعدي الالكتروني : Cyber Bullying

يقصد به أي خروج عن الأدب والأخلاق في غرف المحادثة أو الرسائل الفورية ومن اشكاله :

١ - الصفع السعيد Happy slapping

٢ - التصيد الاحتيالي Phishing

٣ - الازدراء Contempt

٤ - الرسائل المزعجة Spam

جدار الحماية : firewall

يقصد به الأجهزة والبرامج التي تمنع الدخول غير المصرح به إلى مواقع معينة قد تكون منافية للاداب او غير اخلاقية



التقويم : عدد ثلاثة من أشكال التعدي الإلكتروني؟